БОЛЬШИЕ ГОРОДА

Cities XL 2011

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

FOCUS HOME INTERACTIVE



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ СТРАДАЮЩИМ ЭПИЛЕПСИЕЙ

У очень небольшого числа людей под воздействием определенных цветовых комбинаций или мигающего света могут происходить эпилептические припадки. Компьютерные игры также могут вызывать такого рода припадки у подверженных им людей. В определенных условиях эпилептические припадки могут происходить даже у людей, ранее никогда их не испытывавших. Если у вас или у кого-то из ваших родственников когда-либо наблюдались симптомы эпилепсии (припадки, потеря ориентации и т.п.), то перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом. Родителям рекомендуется наблюдать за детьми, когда они играют в компьютерные игры. Если вы или ваш ребенок обнаружите один из следующих симптомов: головокружение, искажение восприятия, судороги или тик, подергивание век, потерю сознания, дезориентацию, немедленно прекратите игру и обратитесь к врачу.

Меры предосторожности во время игры:

Не сидите слишком близко к экрану монитора.
Для игры используйте монитор как можно меньшего размера.
Не играйте, если устали или не выспались.
Играйте в хорошо освещенной комнате.
Делайте перерыв на 10-15 минут каждый час игры.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Прежде чем обращаться за помощью в отдел техподдержки, попробуйте проделать следующие операции:

1. Прочитать ReadMe и выяснить, удовлетворяет ли конфигурация вашей машины минимальным системным требованиям игры.
2. Загрузить с сайта http://www.akella.com патч для игры (если он есть).
3. Отключить антивирусные программы.
4. Отключить EAX в звуковых настройках игры.
5. Установить DirectX, находящийся на диске с игрой.
6. Установить последние драйверы для вашей видеокарты.

Последние драйверы для видеокарт можно загрузить с сайтов:

ATI Technologies, Inc. http://www.atitech.ca
NVIDIA http://www.nvidia.com

7. Установить последние сервис-паки для Windows XP или Windows Vista.

Если все вышеперечисленное не помогает, напишите письмо в отдел техподдержки по адресу support@akella.com.
В письме сообщите полное название игры, и, если знаете, номер версии игры (билд).
Как можно более полно опишите возникающую проблему (если игра вылетает или зависает, то в какой именно момент или при каких действиях и т.п.).
Заархивируйте и вышлите нам "сэйв-гейм" (сохраненную игру), сделанный незадолго до встреченной проблемы, чтобы сотрудник техподдержки мог быстро с ней ознакомиться!
Если игра при вылете выдает какие-либо сообщения, пожалуйста, приведите их полностью.
Если игра пишет лог-файл и вы знаете, что это такое и где его найти, пожалуйста, пришлите также и его.

ВНИМАНИЕ! К письму обязательно прикрепите файл dxdiag.txt с компьютера, на котором возникли проблемы с игрой (для создания этого файла откройте меню "Пуск" (Start), выберите пункт "Выполнить" (Run) или "Начать поиск" (Start Search), наберите в нем "dxdiag" и в появившемся окне нажмите кнопку "Сохранить все сведения" (Save all information)).
Без информации, содержащейся в файле dxdiag.txt, мы вряд ли сможем помочь вам!

www.akella.com
support@akella.com
тел. (495) 710-78-46 (по будням)

(с) Компания "Акелла", 2010 год. Все права защищены.

1.ОТКРОЙТЕ ДЛЯ СЕБЯ МИР CITIES XL™ 2011 4
2. УСТАНОВКА 5
2.1. Установка XL™ 2011 5
2.2. Сетевая активация Cities XL™ 2011 5
2.3. Перенос данных из игры Cities XL™ (2009) 5
3. НАЧАЛО ИГРЫ В CITIES XL™ 2011 6
3.1. Запуск игры 6
3.2. Главное меню 6
3.3. Обучение 6
3.4. Экран планеты 6
3.5. Награды 7
3.6. Создание нового города 7
4. ОСНОВЫ ИГРЫ 8
4.1. Управление 8
4.2. Режимы игры 9
4.3. Меню настроек 10
4.4. Меню строительства 10
5. ВАШ ПЕРВЫЙ ГОРОД 17
5.1. Основные принципы 17
5.2. Потребности горожан и рост города 17
5.3. Игровой цикл 17
5.4. Основание города 18
5.5. Управление развитием города 18
5.6. Регулирование транспортного потока 20
5.7. Инструменты анализа 20
6. ТОРГОВЛЯ 27
6.1. Торговля с OmniCorp 27
6.2. Торговля между вашими городами 27
6.3. Жетоны 27
6.4. Процесс обмена ресурсами 28
6.5. Линии сообщения 29
7. СОЗДАТЕЛИ 30

1. ОТКРОЙТЕ ДЛЯ СЕБЯ МИР THE CITIES XL™ 2011

Игра **Cities XL™ 2011 –** симулятор градостроительства, где вам отводится роль мэра, который проектирует, застраивает и развивает виртуальный город. Создайте город своей мечты!

Особенности **Cities XL™ 2011**:
- Более 700 зданий и памятников, включая около 200 совершенно новых и уникальных построек в разных архитектурных стилях.
- Множество огромных и чрезвычайно подробных трехмерных карт: горы, холмы, ущелья, острова, пляжи... Различные климатические зоны: от тропиков и пустынь до умеренного и средиземноморского климата. Некоторые карты воспроизводят местность, где появились и выросли знаменитые города мира. Постройте свой Париж, собственный Голливуд или заселите склоны грозного вулкана Кракатау!
- Не ограничивайтесь одним городом! Вы можете управлять целой сетью городов. Развивайте специализацию, устанавливайте коммерческие связи и прокладывайте торговые пути, чтобы полностью обеспечить свои города необходимыми ресурсами!
- Продуманная транспортная система: стройте дороги разных типов и регулируйте движение по ним, возводите мосты и прокладывайте тоннели, а главное, управляйте системой общественного транспорта – автобусами, метрополитеном и надземными железными дорогами.
- Реалистичное отображение людей. У жителей города разные модели поведения, которые зависят от возраста, рода занятий и здоровья. Учитывайте особенности разных групп горожан, чтобы удовлетворять их потребности!
- Самодостаточная глобальная экономика, которая регулируется колебаниями цен и нуждами горожан.
- Новая система налогообложения, которая позволяет оптимизировать управление городом, учитывая социальное положение жителей и особенности каждой отрасли промышленности.
- Высококачественный графический движок обеспечивает почти фотографическую реалистичность изображения.

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Стационарный компьютер
Процессор: Intel Pentium 4 2,5 ГГц (или аналогичный AMD)
Память: 1 Гб (XP) / 1,5 Гб (Vista /7)
Видеокарта: NVIDIA GeForce 6600 GT / ATI Radeon X1600
Память видеокарты: 256 Мб

Портативный компьютер
Процессор: Intel Centrino 2 с графическим акселератором Intel
Память: 1,5 Гб (XP) / 2,5 Гб (Vista / 7)

Все платформы
Звуковая карта с поддержкой DirectX
DVD-ROM 2x
Не менее 8 Гб свободного места на жестком диске
Операционная система Microsoft Windows XP SP3, Microsoft Windows Vista SP1 или Windows 7
DirectX 9.0c

2.1. УСТАНОВКА CITIES XL™ 2011

- Вставьте диск с игрой Cities XL™ 2011 в DVD-привод.
- Если у вас отключен автоматический запуск, дважды щелкните левой кнопкой мыши по значку "Мой компьютер" на рабочем столе Windows.
- В открывшемся окне дважды щелкните по значку DVD-ROM.
- В корневой папке диска DVD дважды щелкните по названию файла "Autorun.exe".
- На экране появится диалоговое окно. Щелкните по кнопке "Установить".
- Выберите язык и щелкните по кнопке "ОК".
- Следуйте указаниям программы установки.

2.2. СЕТЕВАЯ АКТИВАЦИЯ CITIES XL™ 2011

После завершения установки вы должны активировать игру. Вам потребуется ввести ключ активации, который вы найдете на упаковке игры или на диске. Для активации необходимо подключение к Интернету. Следуйте указаниям программы. Если у вас возникнут трудности с активацией, обратитесь в службу технической поддержки.

2.3. ПЕРЕНОС ДАННЫХ ИЗ ИГРЫ CITIES XL™ (2009)

Если вы уже играли в оригинальную Cities XL™ (2009), вы можете перенести свои города в Cities XL™ 2011.
Во время установки Cities XL™ 2011 вам будет предложено перенести города, созданные в Cities XL™ (2009), в игру Cities XL™ 2011. Выберите "Да", чтобы перенести города.
Примечание: Награды, введенные в Cities XL™ 2011 (см. раздел 5), не имеют обратной силы (т.е. вы не получите награду автоматически, если ваш город, созданный в Cities XL™ (2009), удовлетворяет ее требованиям).
Примечание: Новая возможность Cities XL™ 2011, торговля, распространяется и на города, перенесенные из Cities XL™ 2009, – они появляются в меню торговли.

3.1. ЗАПУСК ИГРЫ

Чтобы запустить Cities XL™ 2011, дважды щелкните по значку игры на рабочем столе либо откройте папку с игрой в меню "Пуск – Программы" и выберите пункт Cities XL 2011.

3.2. ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Пункты главного меню позволяют вам сделать следующее (сверху вниз):

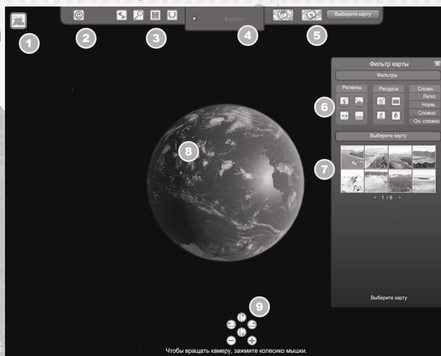
- Начать игру
- Перейти к урокам
- Перейти на сайт
- Изменить настройки игры
- Просмотреть список создателей Cities XL™ 2011
- Выйти из игры

3.3. ОБУЧЕНИЕ

Мы настоятельно рекомендуем вам пройти обучение, прежде чем приступить к игре в Cities XL™ 2011. Уроки помогут вам понять основы игры и подскажут, как сделать первые шаги на посту мэра. Чтобы перейти к обучению, выберите соответствующий пункт в главном меню, а затем нужный урок.

3.4. ЭКРАН ПЛАНЕТЫ

Выбрав в главном меню пункт "Игра", вы попадете на экран планеты. Здесь вы сможете построить новый город или загрузить уже созданные города. Также этот экран позволяет управлять торговлей между городами (см. раздел 6)..



1 – Главное меню: вернуться в главное меню.

2 – Ваши города: посмотреть на все свои города.

3 – Панель управления городами: позволяет выбрать следующие действия (слева направо):

- **Торговля**: прежде чем загрузить свои города, вы можете наладить торговлю между городами на более выгодных условиях, чем с компанией OmniCorp (см. раздел 6). В ходе игры вы также сможете пользоваться меню торговли.
- **Поиск городов**: ввести название нужного города, чтобы найти его на планете.
- **Загрузка**: загрузить сохраненную игру.
- **Награды**: посмотреть список наград.

4 – Название последнего города, в котором вы играли: чтобы загрузить этот город, выберите пункт "Игра".

5 – Панель фильтров: первые два кнопки на этой панели позволяют при создании новой карты включить фильтр местности (по региону и/или по ресурсам). На планете появятся окрашенные зоны и значки ресурсов соответственно, показывающие, где можно будет построить город. Зеленая кнопка открывает меню выбора карты.

6 – Фильтр карты: выберите карту, основанную на реальной местности – Париж, Голливуд, Рио-де-Жанейро и т.д. Задайте с помощью фильтров тип региона, ресурсы и

уровень сложности.
7 – Выбор карты: при использовании фильтров выбранная зона меняется. Чтобы приступить к строительству города, щелкните по карте.
8 – Вы можете щелкнуть прямо по планете, чтобы приступить к строительству города или загрузить его.
9 – Планету можно приближать, отдалять и вращать.

3.5. НАГРАДЫ

Награды – это особенность Cities XL™ 2011. Развивая свой город, вы сможете получать награды за выдающиеся достижения: например, впервые, когда население города достигнет 5 000 человек или определенная группа горожан станет довольна своей жизнью. Список наград можно вызвать с экрана планеты или из меню строительства. В списке вы увидите, какие награды вы уже получили и что еще остается сделать, чтобы заслужить остальные. У большинства наград 5 уровней: например, первый уровень дается за численность населения в 5 000 человек, а второй – в 50 000. Награды общие для всех ваших городов.

3.6. СОЗДАНИЕ НОВОГО ГОРОДА

Для начала нужно выбрать подходящее место. Щелкните по планете, чтобы выбрать тип местности. Планету можно приближать, отдалять и поворачивать. Выбрав регион, щелкните по участку планеты, и вы увидите описание карты.
Пользуйтесь фильтрами в верхнем правом углу экрана или в меню "Фильтры", чтобы задать регион, ресурсы или уровень сложности. Также вы можете выбрать карту, основанную на реальной местности, где расположен известный город, к примеру, Париж или Нью-Йорк.
Выбрав место, вы должны ввести название города и выбрать тип дорог.
В нижней части панели появится описание местности (доступные ресурсы и уровень сложности). Щелкните по кнопке "OK", чтобы подтвердить выбор.



Примечание:при создании нового города вы выбираете один из типов дорог: американские, британские, французские, немецкие или по умолчанию. От типа дороги зависят особенности разметки, дорожные знаки и внешний вид автомобилей, принадлежащих разным общественным службам (например, пожарных машин). Так, если вы выберете американские дороги, то дорожная разметка будет желтой, как в Нью-Йорке, а пожарные команды будут ездить на типичных для США грузовиках.

УПРАВЛЕНИЕ

4.1.1. УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ



1- Смена вида
Используйте клавиши со стрелками:
- Стрелка вверх двигает камеру вперед
- Стрелка вниз двигает камеру назад
- Стрелка влево поворачивает камеру влево
- Стрелка вправо поворачивает камеру вправо

2 – Изменение масштаба
- Колесико мыши вверх (или клавиша PgUp) - приближение
- Колесико мыши вниз (или клавиша PgDn) - отдаление

4.1.2. ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

В игре используются следующие горячие клавиши:
- **ESC:** закрыть меню настроек.
- **DEL:** удалить здание. Щелкните по зданию, которое хотите снести, и нажмите Del.
- **F1:** открыть или закрыть меню настроек.
- **F2:** включить или выключить полноэкранный режим.
- **C:** переключиться между видом с орбиты и ландшафтным видом..
- **F11:** сделать снимок экрана, скрыв элементы интерфейса.

• **Alt Gr + F11:** сделать снимок экрана с интерфейсом игры.
Снимки экрана помещаются в директорию игры в папке "Мои документы\Мои рисунки".

4.1.3. НАСТРОЙКИ КАМЕРЫ

По умолчанию эти значки помещены слева. Окно можно передвинуть или закрыть.

Приблизить.

Отдалить.

Повернуть влево.

Повернуть вправо.

Переключиться на вид с орбиты.

Переключиться на ландшафтный вид.

Сделать снимок экрана.

4.1.4. ИЗМЕНЕНИЕ ВРЕМЕНИ СУТОК

В окне с настройками камеры есть инструмент, позволяющий задавать время суток, чтобы вы могли полюбоваться своим городом на рассвете, в середине дня, в сумерки или ночью. Щелкните по синей точке, чтобы выбрать время.

4.1.5. ХОД ВРЕМЕНИ В ИГРЕ CITIES XL™ 2011

Вы можете менять скорость игрового времени. Рядом с инструментами анализа находится счетчик, отмеряющий ходы в игре **Cities XL™ 2011**.
Некоторые ваши решения вступают в силу только по окончании хода.

С помощью этой кнопки, расопложенной слева от счетчика, вы можете ускорять течение времени.

Эта кнопка позволит вам поставить игру на паузу.

4.2. РЕЖИМЫ ИГРЫ

Кнопка в левом верхнем углу экрана позволяет переключаться между различными окнами (сверху вниз):

Меню торговли ресурсами: практически невозможно создать город, который будет сам обеспечивать себя всеми ресурсами в нужных количествах. Поэтому вам придется продавать излишки продукции и закупать ресурсы, которых у вас недостаточно. Главным вашим партнером будет компания OmniCorp. Если вы уже построили несколько городов, они могут выгодно торговать между собой. Более подробно о торговле рассказано в разделе 6.

• **Чертежи**: в этом режиме вы можете просмотреть чертежи мегаструктур и бонусы, которые мегаструктуры приносят городам (см. раздел 4.4.2).

 • **Параметры камеры**.

 • **Ваш список наград:** в игре 5 групп наград. Чтобы получить награду, нужно выполнить некоторые условия. Наведите указатель мыши на награду, чтобы прочитать ее описание.

 • **Сохранение игры вручную**: если вы забыли сохранить свои города – не спешите отчаиваться! В игре есть автоматическое сохранение..

 • **Настройки**.

 • **Назад на экран планеты**: позволяет вернуться на экран планеты.

 • **Выход из игры**.

4.3. МЕНЮ НАСТРОЕК

Щелкните по значку , чтобы вывести меню, и выберите кнопку .
В меню настроек можно отрегулировать качество графики (очень низкое, низкое, среднее, высокое), изменить разрешение экрана и настроить звук. Также вы можете переключаться между двумя режимами застройки: по зонам или по отдельным домам.

4.4. МЕНЮ СТРОИТЕЛЬСТВА

Меню строительства позволяет мэру выбрать здания, которые будут возведены в городе.

4.4.1. РАЗМЕЩЕНИЕ ЗДАНИЙ

Задача мэра – обеспечить все условия для того, чтобы в городе селилось много людей и открывались новые предприятия и компании. Для этого нужно строить различные здания и развивать инфраструктуру.
Можно строить здания по одному или сразу застраивать целые зоны.

1. Одиночная застройка

Мэр отвечает за развитие транспортной системы и инфраструктуры, которые сделают город привлекательным как для жизни, так и для бизнеса. При этом мэр сам выбирает, что именно строить и где. В меню строительства вы увидите значки разных зданий.
1- Вы можете щелкнуть по значку типа здания, выбрать подтип (если есть) и затем конкретное здание, которое хотите построить.
2- Некоторые здания в начале игры недоступны.
3- Есть здания, которые мэр может размещать лично.



2. Зональная застройка
Мэр отводит на территории города зоны для строительства жилых и нежилых зданий, однако не может сам контролировать застройку. Он только создает условия для привлечения жителей и бизнеса в город. Как правило, мэр не выбирает отдельные здания, которые считает нужным построить. Исключение составляют особые здания, кроме того, мэр может использовать усложненный режим строительства.
При зональной застройке можно выбрать один из четырех видов зоны:
• **Прямоугольная зона:** на указанном участке здания будут строиться симметрично через равные промежутки.
• **Свободная зона**: на указанном участке здания будут строиться в наиболее выгодных местах в зависимости от их назначения.
• **Простая зона**: вы указываете участок минимального размера, подходящего для строительства выбранного типа здания.
• **Линейная зона**: здания будут строиться вдоль дорог.

3. Особые здания
Мэр лично отдает распоряжение о строительстве таких зданий и выбирает для них место. Строительство оплачивается из казны города.

4. Усложненный режим строительства
Этот режим предназначен для тех, кто хочет испытать свои таланты и при этом воспользоваться всеми возможностями строительства в Cities XL™ 2011. Вам будут доступны сразу все здания. Чтобы включить этот режим, выберите в меню настроек "Режим эксперта".

4.4.2. ТИПЫ ПОСТРОЕК



> Жилые дома

В этих зданиях живут люди. Для каждого слоя населения предусмотрено несколько видов домов.



Дома для неквалифицированных рабочих: неквалифицированные рабочие без особого опыта работы больше всех ограничены в средствах и возможностях. Они в основном заняты в первичном (сельское хозяйство) и вторичном (промышленность) секторах, но некоторые работают и в третичном секторе (розничная торговля, организация досуга). У неквалифицированных рабочих самые низкие требования среди всех групп населения, так что их проще всего привлечь в город и удовлетворить их нужды. Именно они первыми прибудут в ваш новый город.



Дома для квалифицированных рабочих: квалифицированные рабочие обладают более широким спектром возможностей, чем неквалифицированные. Они заняты во всех секторах и чрезвычайно важны для любого мэра, который задался целью рано или поздно превратить свой небольшой городок в мегаполис. Запросы у квалифицированных рабочих немного выше, чем у неквалифицированных.



Дома для администраторов: администраторов отличает большой опыт и высокая квалификация. Они преимущественно заняты в третичном секторе (офисы, торговые центры и т. д.). Чтобы привлечь в свой город администраторов, мэр должен обеспечить хорошую инфраструктуру и гарантировать им высокий уровень жизни. Разумеется, это требует немалых затрат.



Дома для элиты: элита – наиболее состоятельная и требовательная группа населения. Запаситесь терпением, если хотите привлечь ее в город. Элите нужна престижная работа (в третичном секторе). Удовлетворять потребности элиты очень непросто.

Чтобы привлечь новых жителей, нужно достаточно много домов, где смогут поселиться все желающие переехать к вам в город. Недостаток жилья скажется на экономическом росте – если некому занимать вакансии, то и предприятия не будут работать в полную силу.
С другой стороны, не стройте сразу много домов. На строительство уходит много денег, и у вас может не хватить средств на открытие предприятий, которые обеспечили бы работой новоприбывших (и в итоге в вашем городе станет много безработных и потому недовольных людей).

> Плотность застройки

При строительстве жилых домов, предприятий (кроме крестьянских хозяйств), офисов и магазинов вы можете задать плотность застройки:



Низкая плотность: первый доступный вам вариант застройки, подходящий для небольшого города.



Средняя плотность: по мере роста города придется жертвовать свободным местом и строить здания ближе друг к другу.



Высокая плотность: в мегаполисах приходится строить много зданий на относительно небольших участках, зато все необходимое как рядовым гражданам, так и крупным компаниям, оказывается в шаговой доступности..



Особые здания: такие здания строят по особому распоряжению мэра. Именно он должен гарантировать их благосостояние и выделять на это деньги. Прежде чем строить особое здание, убедитесь, что у вас достаточно средств на его содержание.

> Промышленные постройки 



Фермы, или крестьянские хозяйства, занимают обширные участки земли и обеспечивают город пищей. Размер участков определяет мэр; чем больше площадь фермы, тем больше она производит. На фермах трудятся в основном неквалифицированные рабочие; развитие сельского хозяйства помогает привлечь в город новых жителей.



Тяжелая промышленность обеспечивает город сталью, деревом и цементом, которые необходимы для строительства зданий и развития заводов и фабрик. Тяжелая промышленность сильно загрязняет окружающую среду; вакансии в этой сфере занимают преимущественно неквалифицированные рабочие.



Заводы и фабрики производят различные товары и оборудование (мебель, машины и т. д.) для горожан и предприятий высокотехнологичного производства. Заводы и фабрики загрязняют окружающую среду, хотя не настолько сильно, как тяжелая промышленность. Трудятся на них большей частью квалифицированные рабочие.



Высокотехнологичное производство в основном связано с вычислительной техникой и программным обеспечением. Продукцией таких предприятий пользуются горожане и офисы. Высокотехнологичное производство слабо загрязняет окружающую среду. В этой сфере работают преимущественно администраторы и элита.



Офисы – это банки, страховые и юридические компании и другие подобные организации. От их работы зависит весь промышленный сектор. Офисы не загрязняют окружающую среду и в зависимости от своего размера берут на работу

представителей различных групп населения.

> Розничная торговля 

 **Магазины** позволяют обеспечить горожан всеми необходимыми товарами. Люди, у которых поблизости от дома нет ни одного магазина, недовольны своей жизнью и при удобной возможности переедут из города. Магазины бывают разного размера – от мелкой лавочки до торгового центра. Пользуйтесь этим, чтобы охватить все районы города.

 **Гостиницы** представлены двумя разновидностями. Бизнес-отели нужно располагать рядом с офисами и транспортными объектами. Туристические гостиницы следует строить в зонах туризма или около достопримечательностей.

 **Досуг** крайне важен для горожан, к тому же организация досуга – это обширная сфера, предоставляющая рабочие места. Такие здания нужно располагать поблизости от жилых домов, чтобы как можно больше людей могли ими пользоваться. Предприятия сферы досуга, как и магазины, различаются по размеру и радиусу действия, так что вы можете размещать их наиболее удобным образом, чтобы обеспечить качественный досуг всем жителям города.

> Коммунальные предприятия 

Все здания в городе, особенно заводы и фабрики, нуждаются в переработке отходов и потребляют ресурсы: электричество, воду и топливо. Их можно приобрести у компании OmniCorp (см. раздел 6) или производить на специальных предприятиях. Коммунальные предприятия делятся на типы в зависимости от их сферы деятельности: производство электричества, накопление воды, утилизация отходов и производство топлива.
Однако коммунальные предприятия требуют очень больших затрат на обслуживание и наносят вред окружающей среде, так что строить их нужно осмотрительно.

 **Электричество**  **Вода**  **Утилизация отходов**  **Топливо**

> Общественные службы 

Это организации, которые повышают качество жизни горожан. У каждой группы населения свои запросы в этой области, и следить за их выполнением должен именно мэр.
Когда городские и общественные службы работают эффективно, удовлетворенность людей возрастает. Однако на это нужно немало средств, так что очень важно строить такие здания в нужное время и в нужном месте. Как и в случае с магазинами, сочетайте службы разного размера, чтобы оптимально охватить всю территорию города. И помните, вместе с городом растут и потребности жителей.

 **Ратуша** есть в городе с самого начала, и она вполне соответствует его уровню, то есть весьма скромная. Однако со временем вы получите возможность ее перестроить, чтобы ратуша отражала ваши успехи на посту мэра и возросшую значимость города.

 **Здравоохранение**: специалисты в медицинских центрах, больницах и поликлиниках заботятся о здоровье горожан.



Образование чрезвычайно важно в современном мире, так что обязательно стройте в городе школы, колледжи и университеты.



Обеспечение безопасности: если люди не будут чувствовать себя в безопасности, они покинут город, поэтому нужно создать в нем эффективную систему охраны правопорядка – от полицейских участков до тюрем.



Пожарная безопасность: пожарные не только тушат, но и предотвращают пожары и другие чрезвычайные ситуации.



Окружающая среда: в вашем распоряжении есть ряд средств, помогающих повысить качество жизни людей в городе, но помните, что содержание таких объектов нужно оплачивать.

> Благоустройство города 

Город нужно не только развивать, но и украшать. Правда, на это требуется много денег, зато вы сможете дать волю своей фантазии.



Площади можно разбивать на пустых участках, не запланированных под строительство. Там люди будут гулять и отдыхать..



Памятники повышают качество жизни горожан. Но не забудьте, что за содержание парков и памятников надо платить.



Терраформинг позволяет избавиться от неровностей ландшафта, которые мешают строительству. Однако обрабатывать таким образом можно лишь сравнительно небольшие участки, и обходится это очень дорого.

> Транспортная сеть 

Транспортная система имеет в Cities XL™ 2011 очень большое значение. Люди каждый день пользуются личным или общественным транспортом, чтобы добраться до работы, магазина или места отдыха, а предприятия и компании перевозят свою продукцию.



Дороги – важнейший элемент транспортной системы, однако мэр должен постоянно следить за трафиком. Чрезмерно загруженная дорога не будет выполнять свое прямое назначение – помогать быстро перевозить людей и грузы – и станет источником шумового загрязнения. В



игре есть дороги разных типов и размеров.
Чтобы построить дорогу или шоссе, выберите начальную точку, затем наметьте дорогу, расставив промежуточные точки, и укажите конечную. Вы можете выбрать тип дороги:
- Дороги с любыми углами можно поворачивать и располагать под любым углом.
- Дороги с углами в 90° или 45° можно располагать только под указанными углами.
- Изогнутые дороги имеют плавные закругления на поворотах.



Шоссе обладают значительно большей пропускной способностью, чем обычные дороги, однако рядом с ними нельзя строить здания. Кроме того, шоссе могут быть только "изогнутыми".



Мосты и тоннели позволяют автомобилям преодолевать реки и горы, однако их строительство и содержание – довольно дорогое удовольствие.

Как строить **мосты и тоннели:**
• Выберите инструмент "Мост".
• Зажмите Shift и сдвиньте мышь вверх или вниз, чтобы приподнять или опустить дорогу (для моста или тоннеля соответственно).
• Подвигайте мышью, пока контур моста или тоннеля не станет зеленым, и протяните конструкцию до нужной точки.
• Завершите мост или тоннель, опустив (или приподняв) конец конструкции до уровня земли.



Междугородное сообщение незаменимо для торговли с внешним миром. Вы можете продавать излишки одних ресурсов и приобретать другие, которых ваш город производит недостаточно.



Общественный транспорт: поможет избавить город от пробок – вместо собственных машин люди будут ездить на автобусах и метро. Чем больше остановок вы сделаете на маршруте, тем больше людей смогут им пользоваться.

Как проложить автобусный маршрут:
• В меню строительства выберите значок "Автобусная компания". Щелкните по нему и постройте автобусную компанию. Эта организация будет управлять всеми автобусными маршрутами. Теперь вы сможете построить депо.
• Есть два вида депо: большое (на 12 автобусных маршрутов) и малое (на 3 маршрута). Выберите депо нужного вида и постройте его.
Разумеется, депо и остановки надо размещать продуманно. Обратите внимание на синюю область вокруг депо и остановок – она показывает, какие здания обслуживаются маршрутом.
• Проложите маршрут, расставив промежуточные остановки. Маршрут должен замыкаться и заканчиваться в том же депо, откуда начался.

Метро: Линии метро прокладываются точно так же, как автобусные маршруты. Постройте управление метрополитена, затем расставьте станции. В отличие от автобусного маршрута, линия метро не должна совпадать с дорогами, и ее не нужно замыкать в кольцо.
Примечание для общественного транспорта!
• Если на маршруте окажется слишком много остановок, поездка будет чрезмерно долгой, и многие люди откажутся от общественного транспорта в пользу машин.
• Если вы удалите депо, все связанные с ним маршруты тоже будут удалены.
• Автобусные остановки нельзя ставить на скоростных дорогах.
• Следите за своим бюджетом. Строительство и обслуживание транспортной сети может обойтись очень дорого, если это решение не продумано.
Подробнее об автобусах рассказано в уроке "Общественный транспорт – Автобусные

маршруты".

> Пакеты 

Хотите создать типичный американский, европейский или азиатский город?
В этом вам помогут пакеты построек, выполненных в одном стиле. В пакете представлены жилые и нежилые здания, чертежи мегаструктур и ландшафтные объекты.

> Чертежи 

Чертежи позволяют строить мегаструктуры, которые дают городу особые преимущества. Это Эйфелева башня, Биг Бен, Эмпайр-стейт-билдинг и многие другие всемирно известные здания… Чтобы построить мегаструктуру, выберите в меню пакетов нужный регион и откройте список мегаструктур. На возведение таких зданий требуется очень много средств – жетонов. Если вы начнете строительство, не рассчитав свои возможности, оно остановится, когда у вас кончатся ресурсы.
Мегаструктуры чрезвычайно дороги: на них нужны не только деньги, но и жетоны (подробнее о жетонах см. раздел 6.2.), а строительство может занять несколько часов реального времени. Приступайте к созданию мегаструктур, когда ваш город разбогатеет и будет процветать.
Примечание: в одном и том же городе нельзя возвести две одинаковых мегаструктуры, но вы можете построить такое же здание в другом городе.

> Бульдозер 

Чтобы снести ненужное здание, щелкните по значку бульдозера, а затем по зданию, которое хотите уничтожить. Можно сносить даже целые зоны.
ВАЖНО! Снеся здание, не забудьте щелкнуть по значку бульдозера правой кнопкой мыши, чтобы отключить эту функцию.

4.4.3.РАЗБЛОКИРОВАНИЕ ЗДАНИЙ

В начале игры вам доступны не все постройки – большинство значков зданий затенено. Чтобы разблокировать недоступные здания, нужно выполнить определенные условия. Многие заблокированные здания станут вам доступны автоматически по мере игры. Например, первое медицинское учреждение будет разблокировано, когда население вашего города достигнет 2000 человек.
Доступ к другим зданиям зависит от вашего стиля игры. Самые крупные постройки разблокируются после того, как город достигнет заданного уровня развития в той или иной отрасли. К примеру, если вы сильно разовьете высокотехнологичное производство, вам станет доступно особое предприятие – огромное здание, которое производит много продукции и обеспечивает работой большое количество людей. По сути такие постройки – это промышленные комплексы из нескольких зданий.

Приступая к игре, в меню настроек вы можете выбрать уровень сложности. По умолчанию установлен нормальный режим, в котором здания разблокируются по мере роста и развития города. В режиме эксперта вам будут сразу доступны все здания. Играть в таком режиме намного сложнее, и мы рекомендуем его только опытным градостроителям.

5.1. ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Развивайте город, следите за экономическим балансом и удовлетворяйте нужды населения. Чтобы способствовать росту города, мэр делает следующее:

• Развивает инфраструктуру.
• Удовлетворяет потребности горожан, предоставляя им рабочие места, финансируя коммунальные предприятия, строя магазины и места отдыха.
• Обеспечивает предприятия и компании всем необходимым для их роста и процветания.

5.2. ПОТРЕБНОСТИ ГОРОЖАН И РОСТ ГОРОДА

Насколько удовлетворены жизнью горожане, зависит от следующих факторов:

• доступны ли им городские службы, магазины, места отдыха и сколько времени нужно, чтобы добраться до этих объектов;
• насколько высоким можно назвать качество их жизни и окружающей среды;
• имеется ли у них работа и если да, то сколько времени уходит на дорогу до работы и до дома;
• сколько денег они тратят на жизнь, включая налоги, расходы на еду и другие вещи.

Уровень услуг, предоставляемых любым общественным зданием, зависит от количества работающих в нем людей.

С увеличением города растут и запросы его жителей. Потребности горожан также зависят от того, к какому слою населения они относятся.

Не забывайте об инфраструктуре! Тем, кто живет в районе с затрудненным дорожным движением, будет трудно добираться до работы, магазинов и медицинских учреждений, а это сильно влияет на удовлетворенность жизнью.

5.3. ИГРОВОЙ ЦИКЛ

Действия мэра в игре укладываются в цикл. Обычный игровой цикл выглядит так:

• Вложить часть имеющихся средств в подготовку жилых зон для будущих горожан.
• Наметить зоны для создания компаний, которые обеспечат людей работой.
• Собрать налоги с горожан и предприятий, чтобы пополнить казну.
• Финансировать службы и учреждения, которые удовлетворяют потребности людей.
• Вложить деньги в производство ресурсов, необходимых для развития компаний.
• Приступить к строительству новых жилых зданий, начав тем самым новый цикл.

5.4. ОСНОВАНИЕ ГОРОДА

Если вы играете в первый раз, рекомендуем вам сначала пройти обучение, выбрав соответствующий пункт в главном меню.

1. Прежде всего нужно построить дорогу.

Выберите тип дороги по своему вкусу. Постройте дорогу, доведя ее до фиолетовой области у границ карты. Это будет ваша первая линия сообщения (см. раздел 6.4 "Линии сообщения"). Она обеспечит связь вашего города с остальным миром. Позднее линии сообщения позволят вам торговать ресурсами с компанией OmniCorp (см. раздел 6 "Торговля с OmniCorp).



2. Рядом с дорогой постройте ратушу.

3. Наметьте небольшую жилую зону для неквалифицированных рабочих.

4. Когда прибудут первые жители, для них надо будет создать рабочие места. Постройте несколько заводов, ферм или офисных зданий.

5. Новым жителям города потребуются магазины. Постройте несколько магазинов, чтобы удовлетворить их запросы.

Это самые главные, первые шаги на пути к созданию процветающего города.

5.5. УПРАВЛЕНИЕ РАЗВИТИЕМ ГОРОДА

Чтобы город продолжал расти и развиваться, нужно делать следующее:

• Строить жилые дома

• Заботиться об удовлетворении потребностей горожан, финансируя, в частности, сферу услуг.

• Создавать рабочие места, размечая деловые зоны

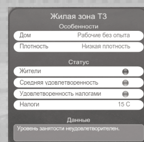
• Строить коммунальные и другие предприятия, необходимые для деятельности компаний.

Если горожане не будут удовлетворены жизнью, в ваш город никто не захочет переезжать, и жилые зоны развиваться не будут. Это справедливо и для торговых и промышленных зон – они не смогут развиваться, если вы не обеспечиваете компаниям все условия для работы. Отслеживать состояние различных зон вам помогут инструменты анализа (см. раздел 5.7 "Инструменты анализа"). Кроме того, вы можете узнать о состоянии любого здания, щелкнув по нему.

Панель выбора жилого дома

Выбрав здание, вы увидите на экране данные о его характеристиках и состоянии, в том числе уровне заселенности и уровне удовлетворенности жителей.

Если индикатор удовлетворенности зеленый, это значит, что жители дома довольны своей жизнью. А вот оранжевый или, что еще хуже, красный индикатор – это повод для беспокойства. В нижней части панели будет указано, чем именно недовольны горожане, и вы



сможете принять необходимые меры – допустим, построить поблизости здания, которые требуются людям.
Когда удовлетворенность жителей дома невысока, новоприбывшие не хотят туда переезжать, и уровень заселенности тоже остается низким.
Однако если уровень заселенности низкий (красный или оранжевый индикатор), а уровень удовлетворенности при этом высокий, это может означать, что вы построили слишком много жилых зон.

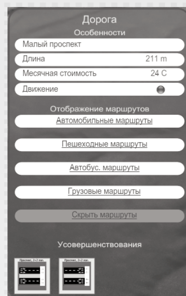
Панель выбора компании

Характеристики (тип инфраструктуры, уровень загрязнения окружающей среды и т.п.) и состояние любого нежилого здания (компании и предприятия всех типов, магазины, места отдыха, гостиницы и памятники) отображаются на такой же панели, как для жилых домов.

Тяжелая промышл.
Особенности
Фабрика печенья
Отриц. воздейств. Загрязн. возд.
На прибыль этой компании влияют:
Доступность услуг перевозки грузов
Статус
Доходность
Уровень активности
Налоги 61 С
Удовлетворенность налогами
Работники
Кол-во рабочих без опыта
Закупка ресурсов
Топливо
Офисные услуги
Продажа ресурсов
Тяжелая промышл.
Данные
Эта компания была основана недавно.

На панели выбора компании вы увидите следующие индикаторы:
• **Доходность** отражает финансовое благополучие компании. Если индикатор желтый или желто-зеленый, то беспокоиться не о чем. Красный или оранжевый индикатор подсказывает, что нужно найти причину проблемы. В этом вам помогут остальные параметры.
• **Уровень активности** показывает, продуктивно ли работает здание. Если оно ничего не производит, это значит, что компания не смогла нанять подходящих работников.
• **Количество работников** (на категорию населения) показывает, достаточно ли в компании работников нужного уровня, чтобы она нормально функционировала. Если индикатор оранжевый или красный, вам нужно привлечь в город больше людей соответствующей категории. Однако причина может состоять и в том, что из-за проблем с транспортом сотрудникам компании трудно добираться на работу, и они постоянно опаздывают. В этом случае вам необходимо увеличить пропускную способность транспортной сети, к примеру, построить больше дорог (см. раздел 5.6 "Регулирование транспортного потока").
• **Покупная цена потребляемых ресурсов** отражает, насколько доступны зданию ресурсы, необходимые для его нормальный работы. Чем выше покупная цена, тем труднее зданию приносить прибыль. Если потребляемые ресурсы обходятся слишком дорого, нужно увеличить их запасы: расширить производство недостающих ресурсов или закупить их на стороне.
• **Продажная цена производимых ресурсов** показывает, насколько насыщен продукцией здания местный рынок. Если продажная цена слишком низкая, вам надо привлечь в город компании, потребляющие этот ресурс, или же продать его на внешнем рынке.
Подробные сведения о причинах проблем в компании и советы по их решению вы увидите в нижней части панели.

5.6. РЕГУЛИРОВАНИЕ ТРАНСПОРТНОГО ПОТОКА



Регулирование транспортного потока в городе – важная обязанность мэра. На удовлетворенность горожан сильно влияет то, сколько времени им приходится тратить на дорогу до работы и других мест. Если плотность движения очень высока, время в пути сильно вырастает, а удовлетворенность людей резко падает.
Загруженность дорог зависит от численности населения в городе и от расположения дорог.
Фильтр "Трафик" (см. раздел 5.7.4 "Фильтры") позволяет оценить положение на дорогах.

- Зеленый цвет – движение свободное.
- Желтый цвет – движение затруднено.
- Желто-оранжевый цвет – дороги сильно загружены.
- Красный цвет – дороги совершенно забиты, движение практически невозможно.

Следите за загруженностью дорог и не размещайте важные объекты так, чтобы до них можно было добраться только одним способом. Пропускная способность дорог ограничена, так что в большом городе часто могут возникать пробки. Постарайтесь сделать так, чтобы до любой точки можно было доехать несколькими путями.

Решить проблемы с транспортом можно тремя способами:

- Построить новые дороги, параллельные старым, чтобы разгрузить последние.
- Увеличить количество полос на имеющихся дорогах. Выбрав нужную дорогу, на панели выбора вы увидите варианты дороги такой же ширины, но с другими характеристиками (например, дороги с односторонним движением или без пешеходных тротуаров). Щелкните по другому варианту, чтобы изменить дорогу.
- Когда население города достигнет 50 000 человек, вы получите доступ к системе автобусного сообщения и сможете разгрузить дороги, прокладывая автобусные маршруты. Помните, что депо и остановки надо размещать продуманно. Обращайте внимание на синюю область вокруг каждого пункта маршрута – она показывает, какие здания обслуживаются остановкой или депо.

Щелкните на любое автобусное депо, чтобы просмотреть сведения о количестве маршрутов и остановок, расходах на их содержание и средней эффективности автобусной сети в целом. Кроме того, вы можете указать, какие автобусы использовать на маршрутах: микроавтобусы обходятся сравнительно дешево, но перевозят довольно мало людей, в то время как дорогие двухэтажные автобусы очень вместительны.

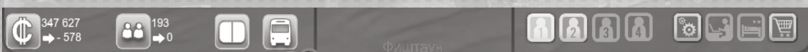
- Когда в вашем городе будет 100 000 жителей, у вас появится возможность построить метрополитен. Преимущество метро перед автобусами в том, что маршрут может не совпадать с автомобильными дорогами, однако строительство метрополитена требует больших затрат.

5.7 ИНСТРУМЕНТЫ АНАЛИЗА

В верхней части экрана отображаются различные инструменты, позволяющие анализировать бюджет, статистику населения и ресурсов и экономику.

5.7.1. АНАЛИЗ СТАТИСТИКИ НАСЕЛЕНИЯ

Щелкнув по кнопке "Население", вы получите доступ к следующим данным:



1: Демографическая статистика

На этой панели приведены статистические сведения о численности и занятости населения.
Уровень благосостояния населения варьируется от 0% до 100%.
Для каждой категории населения показаны:
- **доля** этой категории в населении города;
- **уровень заселения:** если это значение слишком большое, новым горожанам этой категории трудно найти подходящее жилье, так что вам придется построить новые дома.
- **уровень иммиграции:** очень низкое или отрицательное значение показывает, что горожане этой категории не удовлетворены жизнью.
- **вакансии и уровень безработицы**: если уровень безработицы высок, то в ваш город никто не захочет переезжать. Если уровень безработицы низок, но при этом в городе много вакансий, нужно привлечь в город новых жителей, чтобы обеспечить компании рабочей силой. Если уровень безработицы высок, а вакансий мало, то надо привлечь в город новые компании. Если же и уровень безработицы, и количество вакансий велики, это, скорее всего, означает, что люди не могут добраться до компаний, чтобы устроиться на работу. Причина, как правило, в загруженности транспортной сети или в том, что некоторые дороги не соединены. Как с этим справиться – решать вам...

2: Индикаторы удовлетворенности

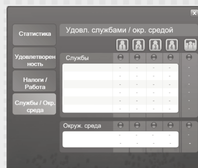
Можно отобразить индикаторы как для всего населения (общая удовлетворенность), так и для отдельных категорий.
Эти индикаторы показывают, чем удовлетворены или не удовлетворены жители города.
Удовлетворенность определяется четырьмя факторами, воздействие которых выражено в процентах.
• **Туризм** и **особые бонусы –** это бонусы, получаемые от отпусков и достопримечательностей.
• **Качество услуг** и **предложение товаров** в городе (первая колонка) отражают доступность для населения различных товаров и услуг.
• **Качество жизни** снижается от загрязнения окружающей среды и повышается от наличия памятников в городе.
• **Качество работы** определяется уровнем занятости населения и количеством времени, которое тратится на дорогу до работы.
• **Стоимость жизни** учитывает налоги и хозяйственные расходы населения (затраты на питание, вещи и топливо).

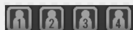
3: Стоимость / Работа

"Общая стоимость" отражает уровень удовлетворенности населения в отношении к ресурсам. Недостаток и избыток тех или иных ресурсов сказывается на удовлетворенности. В город, где не хватает жизненно важных ресурсов, никто не захочет переезжать.
На вкладке "Работа" показана удовлетворенность горожан занятостью. Нужно обеспечивать всех рабочими местами и следить за транспортом.

4: Службы / Окружающая среда

На этой вкладке показана удовлетворенность горожан качеством услуг и окружающей средой. Чем лучше экологическая обстановка в городе, тем больше людей хотят в нем жить. Чтобы закрыть меню статистики населения, снова щелкните по кнопке "Население" или нажмите на клавишу "Esc".

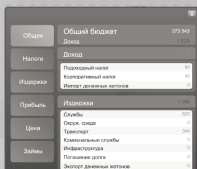


Опросы общественного мнения 

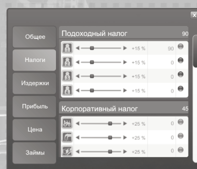
Значки населения отражают уровень удовлетворенности разных категорий населения. Щелкайте по значкам, чтобы просматривать результаты опросов в каждой категории. Вы узнаете о важнейших проблемах каждого слоя населения и возможных причинах этих проблем, что поможет вам найти для них решения.

5.7.2 АНАЛИЗ БЮДЖЕТА

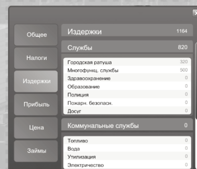
Первое число на главной панели – это сумма в вашем распоряжении, которую вы можете тратить на строительство и нужды города.
Число под ней – это чистый доход города (разница между доходами и расходами).
На панели бюджета имеются следующие вкладки:



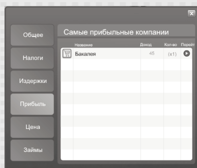
• "Общее". Здесь приведены данные по финансам города в целом, включая суммы доходов и расходов.



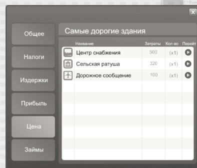
• "Налоги". Здесь вы можете регулировать налоговые ставки и просматривать различные статьи дохода.



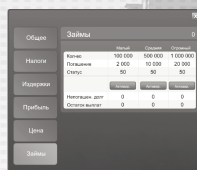
• "Расходы". Здесь отображены расходы города по различным статьям: службы и услуги (ратуша, здравоохранение, образование и др.), коммунальные предприятия (вода, топливо, электричество, утилизация отходов), транспорт и т. д.



• "Самые прибыльные". Здесь вы можете просмотреть данные о самых прибыльных компаниях в городе (щелкните по кнопке в строке с компанией, чтобы увидеть ее на карте).



• "Самые дорогие здания". Здесь приводятся данные о постройках, содержание которых обходится дороже всего (щелкните по кнопке в строке со зданием, чтобы увидеть его на карте).



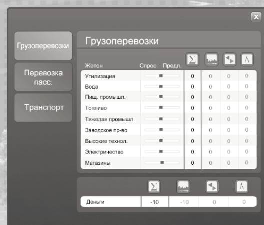
• "Займы". Здесь вы можете взять в банке небольшой, средний или крупный заем (от 100 000 до 1 000 000 кредитов).

Чтобы закрыть панель бюджета, щелкните по значку еще раз или нажмите на клавишу "Esc".

5.7.3. АНАЛИЗ РЕСУРСОВ

На панели ресурсов отображаются сведения обо всех ресурсах, которые производит город. Ресурсы играют ключевую роль в жизни города. Здания производят и потребляют их, и в зависимости от направления развития города у вас будет наблюдаться недостаток или избыток тех или иных ресурсов.
На панели ресурсов приводится информация о каждом ресурсе: баланс спроса и предложения и использование жетонов (см. раздел 6.2 "Жетоны"). В последней колонке показаны общие данные о каждом типе жетонов.

Щелкнув по кнопке "**Ресурсы**", вы увидите окно со следующими данными:
• "Статистика компаний", где отражено состояние каждого типа компаний.
• Три вкладки с ресурсами, где даны описания каждого ресурса и сведения о пропускной способности транспортной системы.



Первая вкладка – коммунальные предприятия и промышленность:
• Утилизация отходов.
• Вода.
• Пищевая промышленность.
• Топливо.
• Тяжелая промышленность.
• Заводское производство.
• Высокотехнологичное производство.
• Электричество.
• Розничная торговля.

Вторая вкладка – услуги, рабочая сила и финансы:
• Отпуск.
• Неквалифицированные рабочие.
• Квалифицированные рабочие.
• Администраторы.
• Элита.
• Офисы (услуги для компаний).
• Туризм.
• Бизнес-отели

Третья вкладка – возможности транспортной системы.
Возможности транспортной системы (пропускная способность) рассчитываются отдельно для пассажирских и грузовых перевозок. Продажа или покупка любого жетона (кроме денег и электричества) расходует часть пропускной способности. Коммунальные предприятия и производство пользуются грузовыми перевозками, а сфера услуг и доставка сотрудников на место работы – системой пассажирских перевозок.
Чтобы закрыть панель ресурсов, щелкните по значку еще раз или нажмите на клавишу "Esc".

Следующие значки отражают уровень финансового благополучия соответствующих типов компаний (если они есть в вашем городе). Щелкните по ним, чтобы ознакомиться с результатами опросов по каждому типу компаний. Вы узнаете об основных финансовых затруднениях, которые испытывают компании разного типа, и о возможных причинах этих затруднений, что поможет вам найти подходящие решения проблем.

5.7.4 ФИЛЬТРЫ

Значок в правой части экрана позволяет использовать фильтры. С помощью фильтров нужные сведения можно увидеть прямо на карте города. В игре имеются следующие фильтры:



• **Население**
Плотность населения: показывает распределение плотности населения по городу.
Социальные слои: показывает разные категории населения. Оранжевый цвет – неквалифицированные рабочие, синий – квалифицированные рабочие, голубой – администраторы, белый – элита.
Неквалифицированные рабочие: показывает дома неквалифицированных рабочих.
Квалифицированные рабочие: показывает дома квалифицированных рабочих.
Администраторы: показывает дома администраторов.

Элита: показывает дома элиты.

• Удовлетворенность

Общая удовлетворенность: зеленый цвет означает удовлетворенность, красный – неудовлетворенность. Щелкайте по зданиям, чтобы узнать об их проблемах.
Коммунальные службы: показывает коммунальные предприятия.
Услуги здравоохранения: показывает эффективность услуг здравоохранения. Это значение вычисляется на основе удаленности медицинских учреждений того или иного класса от мест проживания соответствующей группы населения (цвет улиц) и удовлетворенности качеством услуг, получаемых в медицинских центрах (цвет здания). Красный цвет означает, что учреждения слишком далеко или работают недостаточно хорошо, желтый – что все нормально, а зеленый – что все прекрасно.
Образование: показывает эффективность образовательных услуг. Это значение вычисляется на основе удаленности образовательных учреждений того или иного класса от мест проживания соответствующей группы населения (цвет улиц) и удовлетворенности качеством образования (цвет здания). Красный цвет означает, что учреждения слишком далеко или работают недостаточно хорошо, желтый – что все нормально, а зеленый – что все прекрасно.
Безопасность: показывает эффективность служб обеспечения безопасности. Это значение вычисляется на основе удаленности правоохранительных организаций того или иного класса от мест проживания соответствующей группы населения (цвет улиц) и удовлетворенности качеством их работы (цвет здания). Красный цвет означает, что организации слишком далеко или работают недостаточно хорошо, желтый – что все нормально, а зеленый – что все прекрасно.
Пожарная охрана: показывает эффективность службы пожарной охраны. Это значение вычисляется на основе удаленности пожарных частей того или иного класса от мест проживания соответствующей группы населения (цвет улиц) и удовлетворенности пожарной безопасностью (цвет здания). Красный цвет означает, что пожарные части слишком далеко или работают недостаточно хорошо, желтый – что все нормально, а зеленый – что все прекрасно.
Магазины: показывает эффективность магазинов. Это значение вычисляется на основе удаленности магазинов того или иного класса от мест проживания соответствующей группы населения (цвет улиц) и удовлетворенности качеством услуг (цвет здания). Красный цвет означает, что магазины слишком далеко или работают недостаточно хорошо, желтый – что все нормально, а зеленый – что все прекрасно.
Досуг: показывает эффективность сферы досуга. Это значение вычисляется на основе удаленности мест проведения досуга того или иного класса от мест проживания соответствующей группы населения (цвет улиц) и удовлетворенности качеством досуга (цвет здания). Красный цвет означает, что места для проведения досуга слишком далеко или работают недостаточно хорошо, желтый – что все нормально, а зеленый – что все прекрасно.

• Экономика

Занятость: красный цвет обозначает безработных горожан, зеленый – обеспеченных работой.
Вакансии отображаются красным цветом.
Прибыльность компаний: прибыльные компании отображаются зелеными, а убыточные – красными.
Транспорт: в зависимости от плотности трафика улицы подсвечиваются зеленым, оранжевым или красным (см. раздел 5.6 "Регулирование транспортного потока").

Грузоперевозки: для некоторых компаний очень важна близость к инфраструктуре грузоперевозок. Цвет дорог показывает границы эффективности линий сообщения (см. раздел 6.4 "Линии сообщения").
Пассажирские перевозки: для некоторых компаний очень важна близость к инфраструктуре пассажирских перевозок. Цвет дорог показывает границы эффективности линий сообщения (см. раздел 6.4 "Линии сообщения").

• Окружающая среда

Окружающая среда: показывает уровень загрязнения, влияющий на инфраструктуру города. Красный – очень сильное загрязнение, желтый – приемлемый уровень, зеленый – низкий уровень.
Памятники: показывает зону влияния памятников.

• Ресурсы

Нефть: показывает нефтяные месторождения. На таких территориях следует бурить скважины.
Вода: показывает области с пресной водой. На таких территориях следует размещать сооружения, накапливающие воду.
Плодородная земля: показывает территории, пригодные для сельскохозяйственного использования.
Междугородные дороги: показывает места, где можно строить линии сообщения такого типа.
Междугородные магистрали: показывает места, где можно строить линии сообщения такого типа.
Междугородные железные дороги: показывает места, где можно строить линии сообщения такого типа.
Рельеф: показывает контуры рельефа.
Отпуск: показывает места, подходящие для туристических гостиниц. Они имеются не на всех картах и могут исчезнуть, если вы их застроите или допустите ухудшение экологической обстановки.
Морское сообщение: показывает места, где можно построить порт. Такие места есть не на всех картах.

• Общественный транспорт

Автобусные маршруты: показывает все маршруты и остановки в городе.
Автобусный трафик: показывает загруженность автобусных маршрутов. Цвета используются такие же, как для улиц: зеленый – свободное движение, желтый – движение затруднено, красный – пробки.
Линии метро: показывает все линии и станции в городе.
Трафик метро: показывает загруженность метрополитена. Цвета используются такие же, как для улиц: зеленый – свободное движение, желтый – линии загружены, красный – линии переполнены.

6.1. ТОРГОВЛЯ С OMNICORP

Дон Мадальф железной рукой управляет компанией OmniCorp – вездесущей и всемогущей корпорацией во вселенной Cities XL™. OmniCorp всегда готова торговать с городами... если у них достаточно ресурсов. Дон Мадальф, как всякий настоящий бизнесмен, заботится об интересах своей компании и выбирает самые выгодные сделки. Если вы хотите развивать свои города, он может стать вам бесценным помощником.
OmniCorp – это поистине империя. Она обладает неистощимыми запасами всех ресурсов, и поэтому Дон Мадальф всегда готов ими поделиться (разумеется, за плату) с мэрами, которые заботятся о жителях своих городов.
Пока вы соблюдаете все условия контракта, вам не о чем беспокоиться. Но если вы по какой-либо причине вдруг не сможете предоставить OmniCorp оговоренное количество ресурсов, не стоит полагаться на великодушие этого партнера...
Регулярно проверяйте свои контракты, чтобы убедиться, что сможете выполнить их требования. В противном случае Дон Мадальф без колебаний разорвет договоренность с вами.
Но даже если вы наладили хорошие отношения с OmniCorp, помните, что эта компания заботится прежде всего о своей выгоде и всегда продает ресурсы намного дороже, чем покупает. Не надейтесь, что вам сделают скидку или простят долг.
Зависимость от торговли с OmniCorp может быть опасна. Помните, что сбалансированное развитие – это ключ к успеху…

6.2. ТОРГОВЛЯ МЕЖДУ ВАШИМИ ГОРОДАМИ

Когда вы построите и сохраните несколько городов, между ними можно будет наладить торговые связи. Это означает, что вы сможете строить города с разной специализацией, которые будут обмениваться ресурсами друг с другом. Сделать город самодостаточным довольно тяжело, а вот если производить только часть необходимых ресурсов, а остальные выгодно выменивать, обеспечить сбалансированное развитие не так уж сложно.

6.3. ЖЕТОНЫ

Если в вашем городе производится больше какого-либо ресурса, чем требуется для внутренних нужд, у вас появляются соответствующие жетоны.
Оценить избыток и недостаток разных ресурсов позволяет панель "Ресурсы" (см. раздел 5.7.3). Чтобы ваш город развивался равномерно и процветал, нужно будет обменивать жетоны избыточных ресурсов на недостающие.

ВНИМАНИЕ! Жетоны не накапливаются! Они обозначают уровень перепроизводства в городе на данный момент – избыточные ресурсы, которые можно обменять и тем самым восполнить недостаток других ресурсов.
ВНИМАНИЕ! Недостаток ресурсов может стать причиной экономических затруднений в городе (банкротство компаний, неудовлетворенность населения и т.д.). Поэтому крайне важно обеспечить город всеми необходимыми ресурсами, чтобы способствовать его экономическому росту.

6.4. ПРОЦЕСС ОБМЕНА РЕСУРСАМИ

В меню режимов игры щелкните по кнопке . Появится панель торговли.

Торговля

1 Отпуск — Omnicorp

2 Вместимость: грузы 0 / 20 — Вместимость: грузы 0 / 999

3 Вместимость: пассажир 0 / 20 — Вместимость: пассажи 0 / 999

	4	5	6	7	8	9		7			
Деньги	-10	0	0	0	-10	0	9999	0	0	0	9999
Утилизация	0	0	0	0	0	0	999	0	0	0	999
Топливо	0	0	0	0	0	0	999	0	0	0	999
Рабочие без опыта	0	0	0	0	0	0	999	0	0	0	999
Опытные рабочие	0	0	0	0	0	0	999	0	0	0	999
Администраторы	0	0	0	0	0	0	999	0	0	0	999
Элита	0	0	0	0	0	0	999	0	0	0	999
Тяжелая промышл.	0	0	0	0	0	0	999	0	0	0	999
Вода	0	0	0	0	0	0	999	0	0	0	999
Электричество	0	0	0	0	0	0	999	0	0	0	999
Пищ. промышл.	0	0	0	0	0	0	999	0	0	0	999
Высокие технол.	0	0	0	0	0	0	999	0	0	0	999
Заводское пр-во	0	0	0	0	0	0	999	0	0	0	999
Офисы	0	0	0	0	0	0	999	0	0	0	999
Отпуск	0	0	0	0	0	0	999	0	0	0	999

Отмена OK

1 – Выберите участников торговли.
2 – Возможности грузоперевозки.
3 – Возможности перевозки пассажиров.
4 – Производство жетонов.
5 – Влияние жетонов на строительство мегаструктур.
6 – Торговля жетонами с другими партнерами.
7 – Торговля жетонами с выбранным партнером.
8 – Общее количество жетонов.
9 – Перемещайте ползунок влево или вправо или щелкайте по стрелкам, чтобы импортировать или экспортировать нужное количество жетонов, а затем щелкните по кнопке "ОК", чтобы подтвердить сделку.

Жетоны делятся на три группы:
• Жетоны промышленности и коммунальных услуг – им требуется инфраструктура грузоперевозок.
• Жетоны услуг и рабочей силы – им требуется инфраструктура пассажирских перевозок.
• Жетоны нематериальных ресурсов (деньги и электричество) не требуют транспортировки.
На передачу большинства видов жетонов нужно выделять пропускную способность соответствующей инфраструктуры перевозок (один жетон – одна единица перевозки).

Соответственно, общее количество жетонов промышленности, которым можно обменяться с другим городом, зависит от возможностей грузоперевозки обоих партнеров. То же самое касается пассажирских перевозок.

6.5. ЛИНИИ СООБЩЕНИЯ

Для обмена жетонами требуются междугородные и международные магистрали, а также другие линии сообщения. Они обеспечивают связь вашего города с внешним миром. По ним в город будет прибывать грузовой и пассажирский транспорт (автомобили, корабли, самолеты).

ВНИМАНИЕ! Автомагистраль – это лишь первый шаг. Постройка портов и аэропортов заметно увеличит товарообмен.

Линии сообщения бывают трех типов:

• Автодороги. Их нужно продолжать до фиолетовых зон по краям карты.

• Порты. Они значительно расширяют возможности грузоперевозок. Их необходимо размещать в отмеченных зонах.

• Аэропорты. Они значительно расширяют возможности пассажирских перевозок. Их можно строить где угодно.

Внимание: порты и аэропорты загрязняют окружающую среду, поэтому не стройте их слишком близко к жилым зонам!

Создавая транспортную сеть, обращайте внимание на ограничения. К примеру, междугородные автодороги должны быть достаточно удалены друг от друга.
Хорошо продумайте размещение своих линий сообщения – от этого зависит экономический рост города. Например, чем ближе офис к транспортному узлу пассажирских перевозок, тем больше деловых встреч там можно провести, а чем ближе завод к транспортному узлу грузоперевозок, тем быстрее он вывозит свою продукцию. В обоих случаях прибыль компании возрастает.
ВНИМАНИЕ! С ростом города и расширением торговли линии сообщения будут перевозить все больше и больше товаров и пассажиров, и в конце концов могут оказаться перегруженными. Чтобы этого не допустить, своевременно выделяйте средства для строительства новых линий сообщения.

7. СОЗДАТЕЛИ

FOCUS HOME INTERACTIVE

Исполнительный директор
Cédric Lagarrigue

Маркетинг
Olivier Macqueron
Thomas Barrau
Xavier Assémat
Vincent Teulé
Stanilas Mankowski

Производство
Luc Heninger
Mohad Semlali
Nathalie Phung
Thierry Ching
Samuel Bagla
Amine Mimoun

Контакты с прессой
Marie-Caroline Le Vacon

Бизнес-группа
John Bert
Aline Janzekovic
Aurélie Rodrigues
Damien Mauric
Vincent Chataignier

Дизайнеры графики
François Weytens
Benjamin Papeau

Веб и видео
Jean-Michel Hellendorff
Stephan le Gac
Damien Duca
Jean-Joseph Garcia

Бухгалтерия и менеджмент
Nathalie Jérémie
Linda Hanoun
Estelle Labastide
Mourad Dowlut-Mahomed
Rémi Wanesse
Kelly Figueira

Финансовый диреткор
Deborah Bellangé

Генеральный директор
Jean-Pierre Bourdon

МУЗЫКА И ЗВУК
Dynamedion www.dynamedion.com

Many thanks to all Cities XL players, fans and community for their support, and specially to Asheroo, calimero, Clamato, Fredoouille, GlobexCo, HotChocolate, ieyasu, jf2010, leijon, Mas, Oliver, phillip96 and Metropolis3479 for their help on CXL2011 testings

ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ

Big up to Monte Cristo Team for creating this game:

Juan-René Abella Ogliastri
Christine Abrac
David Alves
Emmanuel Andrieu
Aleksandr Andriyanov
Julien Arnal
Eric Audinet
Natalya Babych
Igor Bak
Etienne Baratte
Aleksandr Barbashin
Fedor Batechko
Arnaud Beaume
Philippe Bianchi
Nicolas Bigot
Damien Bolus
Natacha Bonbon
Valentina Borisenko
Kirill Bozhok
Sébastien Brochet
Frédéric Brunet
Olivier Bucher
François Bureau
Grégory Champoux
Mathieu Chauvin
Patrice Chessé
Vladislav Chuchlib
Jean-Michel Courivaud
Dimitri Courtaut
Sandra Créhin
Philippe Da Silva
Lucille Dechaize
Hervé Denis
Dmitriy Dragomeretskiy
Sergey Drupov
Jérémy Dulary
Hélène Duong
Yann Faguer
Kim Ferreira
Anton Feshenko
Evgeniy Fiklistov
Thomas Fraichot
Fabien Fumeron
Jérôme Gastaldi
Gabriel Glachant
Sébastien Guilbert
Julien Guitton
Christian Hain
David Hockley
Sandro Hoffmann
Thomas Iacobone
Cédric Jannot
Alexander Kalyuzhnuy
Tatyana Katashinskaya
Igor Khotin
Pavel Kohno
Alexander Korchagin
Roman Korchmenko
Christophe Kulesza
Thibault Lambert
Xavier Lambert
Aurélien Larue
François-Xavier Leloup
Patricia Le Moal
Quentin Leullier
Mikhail Litvinovsky
Julien Mailhes
Thibaud Mallet
Christophe Maltaverne
Patrick Marchal
Dmitriy Marinenko
Jean-Christophe Marquis
Laury Michel
Martin Milenkovic
Alexandr Mogylnyi
Marc Morris
Jérôme Naulin
Alexander Nedeliaiev
Dmitriy Nemirovskiy
Olivier Neumayer
Edouard Pham
Sergey Pivovarov
Alexey Poglazov
Valentin Polischuk
Patrice Raffenaud
Laurent Robbe
Edouard Rogé
Florent Rouat
Julia Salmon
David Sarrio
Brendon Sauvage
Nicolas Serouart
Vyacheslav Shishkin
Thibault Siamer
Kirill Sibiryakov
Mathieu Simon
Nicolas Simon
Viktor Sinenko
Arianna Stefanini
Elijah Tabere
Manuel Thiébaux
Jérémie Thomassey
Sithik Tran
Vitaliy Tsubin
Marie-Cécile Verlhac
Baptiste Villain
Guillaume Villeval
Julien Vivet
Andrey Vorobets
Michael Weber
Mathieu Willem
Alexandre Zambeaux
Dmitriy Zatonskiy
Sergey Zavolokin
Sergey Zelenyuk
Sergey Zhyliaiev
Denis Zinevich

ЛОКАЛИЗАЦИЯ
АКЕЛЛА



FOCUS
HOME INTERACTIVE



©2010 Focus Home Interactive. All rights reserved. Cities XL, Cities XL 2011, Focus, Focus Home Interactive and their respective logo are trademarks or registered trademarks of Focus Home Interactive. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners.